

LAPORAN SKRIPSI

GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

Oleh :

UMMI KHABIBAH

2010-51-168

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

TAHUN 2014

LAPORAN SKRIPSI

GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

Oleh :

UMMI K HABIBAH

2010-51-168

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

TAHUN 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
SAYA : UMMI KHABIBAH

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK kudus
 2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
 3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
 4. Berikut tanda ☒ sesuai dengan kategori Skripsi
- | | | |
|-------------------------------------|----------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Sangat Rahasia | (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia) |
| <input type="checkbox"/> | Rahasia | (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan) |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Biasa | |

Disahkan Oleh :

Penulis

Ummi Khabibah
2010-51-168

Alamat Lengkap : Cangkring Rembang 4/3
Karanganyar, Demak
Kudus, 30 Juni 2014

Pembimbing Utama

Rizky Sari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Tanggal : 30 Juni 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

SAYA : UMMI KHABIBAH

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikut tanda ☒ sesuai dengan kategori Skripsi

- | | | |
|-------------------------------------|----------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Sangat Rahasia | (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia) |
| <input type="checkbox"/> | Rahasia | (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan) |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Biasa | |

Disahkan Oleh :

Penulis

Ummi Khabibah
2010-51-168

Alamat Lengkap : Cangkring Rembang 4/3
Karanganyar, Demak
Kudus, 30 Juni 2014

Pembimbing Utama

Rizky Sari Mejanharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Tanggal : 30 Juni 2014




UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
NAMA : UMMI KHABIBAH
NIM : 2010-51-168

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 30 Juni 2014

Pembimbing Utama


Rizky Sari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pembantu


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
NAMA : UMMI KHABIBAH
NIM : 2010-51-168

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 26 Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 26 Juni 2014

Ketua Penguji

Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Anggota Penguji 1

Rina Fati, ST, M.Cs
NIDN. 0604047401

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, ST., MT.
NIDN. 0610701000001138

Ka. ProgdI Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Arabic language is a foreign language who occupy important positions in Indonesia. In studying Islam is obligatory for every Muslim and Muslimat, because the Arabic language as a basic science transform and understand the source of the teachings of the religion of Islam. Understanding of the various issues facing the Arabic language is Arabic grammar klompleksitas which makes understanding the Arabic language experienced a high degree of difficulty. Although complex, the Arabic grammar must be controlled by the user and should not be ignored, because the mistaken use of grammar and language will cause confusion in interpretation can be fatal. In this paper the author to design and build educational games on mobile arabic grammar based on Android. The expected outcome of this thesis is to produce games that are beneficial to the user so as to increase knowledge or understanding of arabic grammar.

Keywords: Arabic language, mobile, Android, complex, game



ABSTRAK

Bahasa arab merupakan bahasa asing yang menempati posisi penting di Indonesia. Dalam islam menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim dan muslimat, karena bahasa arab sebagai ilmu dasar untuk memahami sumber ajaran agama islam. Pemahaman bahasa arab menghadapi berbagai permasalahan yaitu kompleksitas tata bahasa arab yang membuat pemahaman bahasa arab mengalami tingkat kesulitan yang tinggi. Walaupun *kompleks*, tata bahasa arab harus dikuasai oleh pengguna dan tidak boleh diabaikan, sebab keliru dalam menggunakan tata bahasa akan menimbulkan kerancuan berbahasa dan dapat berakibat fatal dalam pemakaian. Dalam skripsi ini penulis merancang dan membangun game edukasi tata bahasa arab pada *mobile* yang berbasis *Android*. Hasil yang diharapkan dari skripsi ini yaitu dapat menghasilkan game yang bermanfaat bagi pengguna sehingga dapat menambah pengetahuan atau pemahaman tentang tata bahasa arab.

Kata kunci : *Bahasa arab, mobile, Android, kompleks, game*



KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Dr. Soeparno, selaku PJS Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing utama Skripsi penulis.
6. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku pembimbing pembantu Skripsi penulis.
7. Ibu Siti Masfu'ah dan Bapak Al Muhtar Khudhori serta Adikku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2010, dan keluarga besar FORD-E yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan yang maha kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Perumusan Masalah.....	2
1.3.Batasan Masalah.....	2
1.4.Tujuan Game	2
1.5.Tujuan Skripsi	2
1.6.Manfaat Skripsi	3
1.6.1 Bagi Penulis.....	3
1.6.2 Bagi Pengguna.....	3
BAB II. PENELITIAN TERKAIT	5
2.1.Penelitian Terkait	5
2.2.Landasan teori	6
2.2.1. Mobile Learning.....	6
2.2.2. Sejarah dan Jenis Android	6
2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Android.....	9

2.2.4. Perkembangan Pengguna Android.....	9
2.2.5. Data Statistik Pendidikan Islam.....	11
2.2.6. Pembahasan Tata Bahasa Arab.....	12
2.2.6.1. Pembagian Kalam	12
2.2.6.2. Isim.....	12
2.2.6.3. Pembagian Isim.....	12
2.2.7. Definisi Game	17
2.2.7.1. Kategori Game	17
2.2.7.2. Klasifikasi Game	18
2.2.8. Perancangan Sistem	18
2.2.8.1. Flowchart	19
2.2.9. Perangkat yang digunakan.....	20
2.2.9.1. Microsoft Visio	20
2.2.9.2. Adobe Flash Professional	20
2.2.9.3. Corel Draw X4.....	20
2.2.10. Kerangka Teori	21
BAB III. METODE PENELITIAN	23
3.1. Metode Penelitian	23
3.1.1. Langkah-langkah Penelitian	23
3.2. Metode Pengumpulan Data	24
BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN	25
4.1. Analisa Sistem	25
4.2. Analisa Kebutuhan.....	25
4.2.1. Analisa Kebutuhan User	25
4.2.2. Analisa Kebutuhan Software.....	25
4.3. Perancangan Sistem	26
4.4. Struktur Menu	27
4.5. Perancangan Pemodelan Sistem	28
4.5.1. Flowchart Halaman Utama.....	28
4.5.2. Flowchart Halaman Materi.....	29

4.5.3. Flowchart Halaman Evaluasi.....	30
4.6. Perancangan User Interface	31
BAB V. IMPLEMENTASI	35
5.1. Implementasi	35
5.1.1. Perangkat Lunak Pembangun	35
5.1.2. Pembuatan Program	35
5.1.3. <i>Source Code</i> Aplikasi Game Edukasi	37
5.1.4. Implementasi Desain Interface Game	39
5.2. Pengujian	44
5.2.1. Rancangan Pengujian Sistem	45
5.2.2. Hasil Pengujian Sistem	45
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian BlackBox	46
5.2.4. Spesifikasi Device	46
5.2.5. Hasil Pengujian Device	47
5.2.6. Kesimpulan Hasil Pengujian device	49
5.2.7. Pengujian Lapangan	49
5.2.8. Kesimpulan Hasil Pengujian Lapangan	49
BAB VI. PENUTUP	55
6.1. Kesimpulan	55
6.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Data Statistik Pengguna Android	10
Table 2.2 Tabel Flowchart	19
Table 3.1 Tabel <i>Research & Development</i>	23
Table 5.1 Rancangan Pengujian	45
Table 5.2 Hasil Pengujian	45
Table 5.3 Spesifikasi <i>Device</i>	46
Table 5.4 Pengujian <i>Device</i>	47
Table 5.5 Kemudahan Dalam Game	50
Table 5.6 Kemampuan untuk tidak cepat hang	50
Table 5.7 Kemudahan Proses instalasi	50
Table 5.8 Meningkatkan Semangat Belajar	50
Table 5.9 Mempermudah memahami tata bahasa arab	51
Table 5.10 Kejelasan Materi	51
Table 5.11 Kesesuaian Pertanyaan Dengan Materi	51
Table 5.12 Tingkat Keseruan Permainan	51
Table 5.13 Audio Game	52
Table 5.14 Visual Game	52
Table 5.15 Kriteria Penilaian	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Statistik Pengguna Android.....	10
Gambar 2.2 Grafik Jumlah Siswa Madrasah Diniyah	11
Gambar 2.3 Skema Isim Dhamir	13
Gambar 2.4 Pembagian Jumlah Isim Dhamir	14
Gambar 2.5 Bentuk Kata Tuntuk Isim Isyarah	14
Gambar 2.6 Susunan Isim Maushul.....	16
Gambar 2.7 Kerangka Teori.....	21
Gambar 4.1 Struktur Menu.....	27
Gambar 4.2 Flowchart Halaman Utama	28
Gambar 4.3 Flowchart Halaman Materi	29
Gambar 4.4 Data Flowchart Halaman Evaluasi	30
Gambar 4.5 Halaman Utama	31
Gambar 4.6 Halaman Menu Utama	31
Gambar 4.7 Halaman Isi Materi	32
Gambar 4.8 Halaman Sub Menu Evaluasi	32
Gambar 4.9 Level Halaman Tampil Score.....	33
Gambar 4.10 Halaman Isi Bantuan.....	33
Gambar 4.11 Halaman Isi Informasi.....	34
Gambar 4.12 Halaman Isi Highscore.....	34
Gambar 5.1 Pembuatan Awal ActionScript3.0	35
Gambar 5.2 Pembuatan Gambar.....	36
Gambar 5.3 ActionScript3.0.....	36
Gambar 5.4 Proses pembuatan .apk.....	37
Gambar 5.5 Halaman Utama	39
Gambar 5.6 Halaman Menu Utama	40
Gambar 5.7 Halaman Materi	41
Gambar 5.8 Halaman Menu Pilih Level	41
Gambar 5.9 Halaman Mulai Permainan.....	42

Gambar 5.10 Halaman Kuis	42
Gambar 5.11 Halaman Tampil <i>Score</i>	43
Gambar 5.12 Halaman Bantuan.....	43
Gambar 5.13 Halaman Informasi	44
Gambar 5.14 Halaman <i>HighScore</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner

Lampiran 2. Lembar Revisi Sidang Skripsi ACC

Lampiran 3. Lembar Bimbingan

